

Achtergrond

Er moet een ‘keythedral’ gebouwd worden in de velden rond Keython, midden in Keydom. De inwoners van Keyland zullen de nodige grondstoffen verzamelen in de naburige velden, waarmee dan de keythedral gebouwd zal worden.

De keythedral zal in 5 fases gebouwd worden, waarbij elke fase ander materiaal vereist.

In de beginfase zal hout en steen nodig zijn, later zal de inrichting en de meubels nood hebben aan ijzer, brandramen en goud. Gedurende de opbouw zullen de werknemers voedsel en water nodig hebben, en wanneer ze het geluk aan hun kant hebben ook wijn te drinken krijgen.

In het spel start elke speler met 5 hutten. Elke hut herbergt een werknemer. Elke beurt zal elke werknemer pogen om in het aangrenzend veldvlak te komen om er grondstoffen te verzamelen. Zo halen ze steen uit de steengroeven, hout uit het woud, water uit de meren en wijn uit de wijngaarden.

Werknemers die het juiste materiaal leveren, nodig voor de bouw, zullen ere-zetels verwerven in de afgewerkte keythedral. Deze zetels zullen de werknemers status en prestige schenken ... en één speler de overwinning. De waarde van deze speciale zetels staat aangeduid op de bouwtegels. De waarden variërend van 1 tot 5, waarbij de duurste en meest prestigieuze (deze met de hoogste waarde) enkel kunnen bekomen worden naar de voltooiing toe van de keythedral (naar het einde van het spel). De speler die de zetels bezit die gezamenlijk de meeste waarde hebben op het einde wint het spel.

Wanneer de werknemers de materialen leveren zullen ze ook simultaan hun eigen hutten willen verbeteren zodat hun familie en vrienden kunnen komen om hen te helpen met het verzamelen van de grondstoffen. Hun hutten ombouwend tot huizen om hun vrienden en familie te kunnen huizen zal ook de nodige stenen en hout eisen.

Problemen echter. Vooreerst is niemand er zeker van wat de benodigde materialen voor een volgende fase zijn, voordat de voorgaande fase volledig is afgewerkt. Ten tweede zullen bepaalde werknemers werkloos worden wanneer er meer werknemers komen en de velden bevolkt geraken. De spelers kunnen dan kiezen om bepaalde velden af te bakenen om de werknemers van tegenspelers buiten te houden. Maar de werknemers vallen nogal voor drank en voor enkele tonnen wijn kunnen ze overtuigd worden om eender wie van de afsluitingen te halen die erover wil. De wetmeester is een belangrijke figuur die over de wetten gaat van Keyland en diens bewoners. Hij staat ook graag de spelers en hun werknemers bij wanneer het mogelijk is, maar dit enkel twee keer per ronde. Daarvoor zal de wetmeester op vraag elke ronde een nieuwe wet uitvaardigen voor de eerste twee spelers die hem een billijk bedrag schenken.

Keyland is en vrij ordelijk en democratisch land en elke ronde zullen de spelers beslissen in welke volgorde de werknemers de velden zullen bezetten. Dit wil niet zeggen dat deze volgorde voor een ‘prijsje’ niet veranderd kan worden of dat de wetmeester geen nieuwe wet zal uitvaardigen om de volgorde te veranderen waarmee de spelers instemden.

De vaklui die de werknemers bijstaan zullen hen voorzien van speciaal materiaal dat niet verzameld kan worden op het veld. De smid zal voor ijzerwerk zorgen, de glazenmaker voor brandglas en de goudsmid voor goud nodig voor decoratie en versiering. Voor elk van deze speciale materialen zullen de vaklui goederen van het veld als betalingsmiddel aanvaarden. Het beste gewenst in je streven om je werknemers aan het werk te houden en de juiste materialen op het juiste tijdstip te verkrijgen.

Inleiding

Keythedral speel je met 3-5 personen (8+)/ duur: 60-90 minuten.

Inhoud

1 spelregelboekje

1 Opslagruimte = de doos zelf wordt als stockruimte gebruikt van de goederenblokjes die niet in het spel zijn.

5 speelorde-kaarten (met de speelorde van een ronde)

51 ronde werknemersfiches (10 in elke kleur (5 kleuren) van de diverse spelers) en één multikleurfiche.

Veldtegels in de volgende kleuren :

6 grijze tegels = steengroeven

8 bruine tegels = wouden

5 blauwe tegels = meren

5 groene tegels = boerderijen

5 rode tegels = wijngaarden

... dit zijn achthoekige tegels van 5 diverse types en genummerd op de achterzijde

34 bouwtegels

vierkante tegels. De verwervingskost van elke tegel in blokjes staat op de voorkant.

De achterzijde van de tegel beeldt een zetel af met diens waarde.

De waarde van de zetels zal bepalen wie de winnaar wordt.

25 hut-tegels

vierkante tegels, genummerd van 1-5.

Eén setje voor elke kleur van de spelers. Op deze tegels zie je een hut afgebeeld op de ene zijde en op de andere zijde een huis met een donkerder achtergrond .

Men noemt deze tegels huttegels hoe ze ook liggen , huis of hut boven.

1 keythedral-map

Op deze map zie je de binnenkant van de volledig afgewerkte keythedral met 5 ruimtes, genummerd van 1 tot 5, meegaand met de werkorder markers.

5 werkorder markers

5 cilindervormige markers genummerd 1^e, 2^e, 3^e, 4^e en 5^e.

20 wetkaarten

... waarop een nieuwe wet staat.

5 spelersschermen

... waarachter elke speler zijn wetkaarten, kubusjes, fiches en tegels verborgen kunnen houden.

Vakwerkblokjes

10 witte blokjes = ijzerwerk
10 paarse blokjes = brandglas
10 gele blokjes = goud

grondstofblokjes

20 bruine = hout
20 zwarte = steen
15 groene = voedsel
15 blauwe = water voor bouwen en drinken
15 rode = wijn

1 startspelermarker = groen plat schijfje

15 omheinings-staafjes in elke spelerskleur 3

1 keythedral-tegel met de afbeelding van de kathedraal erop.

1 Keytownmap waarop de smid, de wetkaartenstapel, 2 plaatsen voor nieuwe wetten, glasmaker, goudsmid en handelswinkel.

Voorbereiding

Elke speler ontvangt een set van 5 huttegels, 10 werknemersfiches, 3 omheiningstukken, een spelersscherm en een rondeoverzicht in eigen kleur.

Zijn er minder dan 5 spelers, dan haal je de surplus aan werknemersfiches en huttegels weg. Plaats de veldtegels aan de ene kant (zie set up)

Plaats de 'keythedral'-map in het midden.

Plaats de Keytown-map opzij.

Plaats respectievelijk de paarse, witte en gele vakwerkblokjes op de smid, glazenmaker en goudsmid.

Plaats de wetkaarten in een stapel, beeltenis naar onderen op keytown-map op de wetmeester.

Plaats de bovenste twee van deze kaarten, met de beeltenis naar onderen op de vrije nieuwe – wet – plaatsen.

Plaats de grondstofblokjes in de doos en zet deze aan de rand van het speelveld.

Plaats de 'keythedral'-map aan de kant. Plaats er de bouwtegels (beeltenis naar onderen) (nummer tonend) op de passende genummerde plaatsen van de kathedraal.

Haal de surplustegels uit het spel zonder naar hun beelteniszijde te kijken. Zo zal je nooit zeker zijn welke de exacte bouwbenodigdheden zijn tot ze omgedraaid worden.

Plaats de 5 werkorder - markers binnen handbereik naast de kathedraalmap.

De startspeler in de eerste ronde is de jongste speler. Deze neemt de startspeler-marker.

Set up : plaats de veld- en huttegels

Het aantal veldtegels dat gebruikt wordt hangt af van het aantal spelers. De tegels die gebruikt worden zijn de tegels met en nummer erop gelijk of kleiner dan het aantal spelers. Zijn er 5 spelers dan worden alle tegels gebruikt; zijn er 4 spelers gebruik dan de tegels genummerd van 1 tot en met 4. Met drie spelers enkel de velden genummerd 1; 2 en 3.

De niet gebruikte velden worden uit het spel verwijderd.

Plaats de 4 nummer- '1' tegels zó dat ze de kathedraaltegel die centraal ligt met één zijde raken . De twee steengroevetegels tegenover elkaar net als de twee bruine woudtegels.

(zie illustratie pg 3)

Schud de rest van de tegels en plaats die als stapel (nummers naar boven) opzij.

Beginnend met de startspeler en verder kloksgewijs voert elke speler nu de volgende twee acties uit:

Eerst plaatst de speler een veldtegel. Hij neemt de bovenste van de stapel en plaatst die zó op het veld dat deze minstens met één zijde verbonden ligt met hut- of veldtegel en op die manier dat het mogelijk blijft voor 4 hut- en veldtegels naast elke veldtegel te plaatsen.

(zie illustratie pg 4)

Wanneer er huttegels gelegd worden zal de speler ondervinden dat het nuttig is om er te hebben grenzend aan elk type veld.

Daarna plaatst de speler een huttegel (eender welk nummer) met de lichte achtergrond boven.

De spelers blijven om beurten 1 veldtegel en 1 huttegel leggen tot alle spelers elk 5 veldtegels en 5 huttegels geplaatst hebben.

Draai de 4 nummer '1'- bouwtegels om zodat men de verwervingskost van elk van deze tegels te zien is.

Nu ben je klaar om het spel te starten .

Het spel

Het spel gaat kloksgewijs.

Het spel gaat over een aantal rondes, dat varieert van spel tot spel. Het gaat hier dan om 7,8 of 9 rondes.

Elke ronde bestaat uit 5 fasen :

1. Plaats werknemersfiches
2. Verzamel grondstofblokjes
3. Spendeer grondstofblokjes
4. Terugnemen van de werknemersfiches
5. Verander van startspeler

(zie in detail op je speelordekaart)

Het spel eindigt wanneer de laatste bouwtegel van de 'keythedral'-map verworven is.

Fase 1 : Plaats werknemersfiches

De hutten en huizen hebben elk een nummer van 1 tot 5. De zelfde getallen vind je terug op de cirkels van de 'keythedral'-map.

De werknemers verlaten de hutten en huizen om in aangrenzende velden te werken en dit in een bepaalde numerieke orde, bepaald door de spelers.

Vooreerst verlaten alle werknemers van één bepaald getal (bepaald door de startspeler) hun huis of hut. Daarna deze van het nummer gekozen door de volgende speler En dit zo tot alle werknemers die 'kunnen' werken het veld hebben betreden.

De startspeler neemt de werkordermarker met nummer 1 en plaatst die op één van de nummers 1 tot 5 van de kathedraalmap. De marker toont nu welk hut en huisnummer werd verkozen als eerste.

De startspeler (spelerA) plaatst dan een werknemersfiche op een veld grenzend aan een hutveld met hetzelfde gekozen nummer. De andere spelers doen kloksgewijs het zelfde. (zie illustratie pg 5)

Wanneer een speler een huis en niet een huttegel heeft (zie fase 3, actie 2) dan kan die 2 werknemersfiches , één in een verschillend veld grenzend aan het huis.

Wanneer een aangrenzend veld door een omheining afgezet is (zie fase 3, actie 3) of wanneer er al een werknemer dit veld bezet dan kan die speler daar geen fiche plaatsen.

Zijn er geen vrije velden aangrenzend aan de huttegel of de huistegel, dan zijn de werknemers werkloos en zullen die niks produceren deze ronde.

De volgende speler (speler B) kiest dan de werkordermarker nummer 2 en plaatst die op één van de resterende nummers in de kathedraalmap om an te duiden welk hut- en huisnummer er gekozen werd.

Speler B plaatst dan een werknemersfiche op een veld aangrenzend aan de hut of het huis met hetzelfde nummer. Alle spelers doen kloksgewijs het zelfde.

Nota: Wanneer de speler B de hut kiest en de eerste werknemersfiche plaatst gebeurt het dat de speler die het vorige hutnummer koos, in dit geval speler A, laatst zal spelen bij deze gelegenheid).

Dit proces herhaalt zich tot alle hutnummers van 1 tot 5 gekozen werden.

Fase 2 : Verzamel de grondstofblokjes

Beginnend met de startspeler verzamelt elke speler 1 grondstofblokje voor elk veld waarin hij een werknemersfiche plaatste.

De grondstofblokjes worden uit de voorraad genomen en moeten corresponderen met het type veld waarop hun werknemer staat. Zwarte blokjes voor de steengroeven /blauwe voor de meren / bruine voor de wouden/ groene voor de boerderijen en rode voor de wijngaarden.

In het onwaarschijnlijke geval dat er geen blokjes van die kleur meer zijn in voorraad, dan heeft die speler een mislukte oogst en krijgt de speler geen opbrengst van de werknemer. Andere spelers die reeds blokjes ontvingen van die kleur mogen die behouden.

Fase 3 : Spendeer de grondstofblokjes

Startend bij de startspeler en dan kloksgewijs kan elke speler nu één van de volgende zaken doen: 1. het verwerven van een zetel in de keythedral

2. Een hut ombouwen tot een huis
3. Een afsluiting plaatsen of wegnemen
4. Iets kopen bij de smid, glazenmaker of goudsmid
5. Handelen met de handelaar
6. Een nieuwe wetkaart verkrijgen
7. Passen en niks doen

De spelers mogen om beurt acties blijven uitvoeren tot :

Ofwel A : ze een nieuwe wetkaart hebben verkregen

Ofwel B : alle spelers die geen nieuwe wetkaart verkregen gepast hebben.

Eenmaal dat een speler een wetkaart heeft verkregen kan die geen verdere acties meer uitvoeren in fase 3 van deze ronde , behalve het uitspelen van een wetkaart overeenstemmend de instructies erop). Een speler die voordien gepast heeft mag een van de acties doen behalve A of B.

Spelers mogen níét met elkaar handelen.

1.Het verwerven van een zetel in de keythedral

Je kan een zetel verwerven in de keythedral door één van de openliggende bouwtegels te kopen. De bovenkant toont welke grondstof- en vakwerkblokjes die nodig zijn om die zetel te verwerven. (zie illustratie pg 6 onderaan).

De keythedral zal in 5 fasen gebouwd worden. In fase 1 en 2 zal het gebouw hout en ijzer nodig hebben en de werknemers zullen voedsel en water nodig hebben. In fase 3 zal het gebouw wat hout nodig hebben en wat ijzerwerk. De werknemers zullen meer voedsel en water nodig hebben en wanneer ze geluk hebben ook wijn krijgen. In fase 4 en 5 zal het gebouw wellicht ijzerwerk; glaswerk en gouddecoraties en de werknemers zullen voedsel, water en wijn nodig hebben.

Plaats de grondstof- en vakwerkblokjes die op de bouwtegel staan in de opslagplaats (de doos). Neem de bouwtegel en plaats die achter je scherm.

Eenmaal dat alle bouwtegels met nummer één zichtbaar verkregen zijn, draai je de 4 gebouwen met nummer 2 om zodat hun kostprijs zichtbaar wordt. Eenmaal de nummer 2-tegels weg ... draai je de 4 nummer-3 tegels om ... dan de 3 nummer-4 tegels .. dan de 2 nummer-5 tegels en het spel is uit.

Score van de speler = som van de getallen op de bouwtegels die ze verkregen hebben.

2. Een hut ombouwen tot een huis

Om een hut om te bouwen tot een huis moet de speler 2 grondstoffen betalen en wel één zwart en één bruin.

Je plaatst de 2 vermelde grondstoffen in de voorraad en draai de huttegel om tot huistegel. En huistegel heeft een donkere achtergrond, wat aanduidt dat de conversie heeft plaats gevonden.

In alle volgende rondes mag een speler nu 2 werknemersfiches plaatsen i.p.v. 1.

De werknemersfiches mogen niet in het 'zelfde' veld geplaatst worden en moeten ook in de velden geplaatst worden die grenzen aan het huis.

Wanneer er slechts 1 veld beschikbaar is (omdat er een omheining is of de velden bezet zijn) dan kan er slechts één werknemer geplaatst worden. Zijn er géén velden vrij, dan kan er ook geen werknemer geplaatst worden.

Is een huis afgesloten (door afsluitingen) van alle velden, dan wordt dit uit het spel genomen (zie actie3). Wanneer de tegel opnieuw geplaatst wordt blijft het een huis !

3. Afsluiting plaatsen of wegnemen

Elke speler beschikt over 3 afsluitingen in eigen kleur. Het kost 1 bruine grondstof om een afsluiting te plaatsen. De bruine grondstof gaat in de voorraad en de speler plaatst onmiddellijk één van de drie afsluitingen.

Een speler kan nooit meer dan 3 afsluitingen spelen in een spel. (zie figuur pg 7)

Een afsluiting van eender welke kleur zal normaal een werknemer verhinderen om vanuit een hut of huis het aangrenzend veld te betreden waartussen ut/huis en dit veld een afsluiting staat.

Wanneer een hut of huistegel van alle aangrenzende velden 'afgesloten' werd, besluit de werknemer om zich te verplaatsen en wordt de huttegel verwijderd.

Dit kan als resultaat zijn van het plaatsen van 1, 2, 3 of 4 afsluitingen afhankelijk van het aantal velden die grenzen aan de hut/huistegel.

Elke verwijderde hut/huistegel wordt onmiddellijk op een vrije nieuwe positie.

Huistegels blijven huistegels, huttegels blijven huttegels.

De afsluitingen blijven staan op de zelfde plaats.

Je kan een eigen hut/huistegel 'afsluiten', met het oog op een andere locatie.

Het kost "2 rode grondstoffen" om een afsluiting weg te halen. Een speler mag eender welke kleur van afsluiting daarmee weghalen. Weggenomen afsluitingen verdwijnen definitief uit het spel.

4. Iets kopen bij de smid, glazenmaker of goudsmid.

Wanneer de smid **witte** blokjes in voorraad heeft in de smidse (ijzerwerk), zal de smid één wit blokje uitwisselen tegen 2 grondstof-of vakwerkblokjes.

Plaats de blokjes in de voorraad en neem het witte blokje van de smidse.

Zijn er geen witte blokjes meer in voorraad in de smidse en bevinden er zich 'gebruikte' witte blokjes in de voorraad, dan mogen die uit de voorraad op de smidse geplaatst worden.

Wanneer de glazenmaker **paarse** blokjes in voorraad heeft (brandglas) zal hij die ruilen tegen 3 grondstof- of vakwerkblokjes.

Plaats de blokjes in de voorraad en neem het paarse blokje van de glazenmaker.

Gebruikte paarse blokjes kunnen cfr werkwijze bij de smid hier ook de voorraad bij de glazenmaker aanvullen.

Wanneer de goudsmid **gele** blokjes heeft in voorraad (goud) zal hij die omruilen voor **4** grondstof- of vakwerkblokjes. Gebruikte goudblokjes kunnen ook hier uit de voorraad op de goudsmid gelegd worden.

5. Handelen met de handelaar

De handelaar heeft een winkel. Diens stock wordt echter in de voorraad bewaard. De handelaar zal eender welk grondstofblokje (geen vakwerkblokjes) dat in voorraad is ruilen voor 2 eender welke grondstof- of vakwerkblokjes.

Plaats de 2 blokjes die je geeft in de voorraad en neem een grondstofblokje uit de voorraad.

6. Een nieuwe wetkaart verkrijgen

In elke ronde zijn er twee nieuwe wetkaarten te verkrijgen.

Eén op elk van de nieuwe wet –plaatsen.

Een van deze kan je krijgen voor één grondstof –of vakwerkblokje.

Je plaatst je blokje in de voorraad en kiest een kaart van een van de twee velden.

Nadat een speler een nieuwe wetkaart heeft zullen de werknemers van die speler tijd nodig hebben om zich te buigen over deze nieuwe wet en kijken hoe deze hen beïnvloedt. Hierdoor mag de speler géén verdere acties meer uitvoeren in fase 3 van de ronde waarin deze kaart werd verkregen.

(behalve het uitspelen van een wetkaart overeenkomstig de instructies erop)

Een speler kan slechts één wetkaart per ronde bekomen.

Wanneer de wetkaart van een speler gaat over de andere spelers , dan moet die ook onmiddellijk uitgespeeld worden en kan die niet weerhouden worden voor gebruik later in het spel.

De nieuwe wet zal van kracht worden in overeenstemming met de instructies op die kaart. Zie appendix.

Elke wetkaart wordt slechts één keer gebruikt en is ook slechts één keer effectief.

Na gebruik wordt deze uit het spel genomen.

Fase 4: terugnemen van de werknemersfiches

De spelers nemen hun werknemersfiches en plaatsen die achter hun eigen scherm.

Verwijder de werkordermarkers van de ‘keythedral’-map en plaats die naast het speelveld binnen ieders bereik.

Wanneer één of beide ‘nieuwe wet’-plaatsen op de Keytown-map leeg zijn , plaats je daar de bovenste kaart(en) van de stapel , beeldzijde naar onderen op deze plaats(en). De wetkaart blijft met de beeltenis naar onderen liggen zodat je niet kan zien welke het is.

Zijn er geen wetkaarten meer in voorraad dan zijner ook geen wetten meer ter beschikking.

Fase 5: Verander van startspeler

De startspeler (speler A) geeft de startspeler-marker door aan de persoon links van hem (speler B).

Startend met de speler links van speler B (speler C), heeft elke speler één keer de gelegenheid om te bieden om de startspeler voor de volgende ronde te kiezen.

Elk bod moet hoger zijn dan het voorgaande, behalve het laatste bod, door speler B. Deze wint het bieden als hij het laatste bod evenaart.

Het bieden gebeurt met grondstof- en vakwerkblokjes die allemaal waarde 1 hebben bij het bieden.

Wint een speler verschillend van speler B het bieden, dan betaalt die winnaar aan speler B en kan de winnende bieder de startspeler voor de volgende ronde aanduiden.

Wint speler B het bieden dan betaalt speler B de blokjes aan de speler die hij evenaarde en kiest hij de nieuwe startspeler.

Wanneer niemand een bod uitbrengt bepaalt speler B de startspeler.

De speler die als startspeler wordt gekozen neemt de startspelermarker.

Normaal is dit de speler die het bieden won.

Einde van het spel

Het spel eindigt van zodra de laatste bouwtegel van de kathedraal succesvol werd verkregen.

Wanneer er een wetkaart werd gespeeld (vb 'prijsstijging' of 'ontwerpverandering') tegen een speler (speler A) op het tijdstip dat speler A poogt de laatste bouwtegel te verwerven, dan kan de wetkaart het effect hebben waardoor speler A niet aan die bouwtegel kan komen.

De winnaar

De score van elke speler is de som van de getallen op de bouwtegels die ze verworven hebben. De winnaar is de speler met de hoogste score.

Wanneer twee of meer spelers even hoog scoren wint de speler met de meest waardevolle grondstof en vakwerkblokjes.

Enkel hiervoor tellen gele blokjes voor 4 punten, paarse voor 3 en witte voor 2 punten.

Alle grondstofblokjes, zwart, bruin, blauw, groen en rood tellen voor één punt elk.

Is de score nog gelijk dan winnen de spelers die de hoogste score hadden met tegels en blokjes.

Variante 1

Keythedral kan ook met 2 spelers gespeeld worden.

1. Bij de aanvangs-set up gebruik je één bruin nr1 veldtegels en één grijze nr1 veldtegels in plaats van de keythedral en de twee bruine en 2 grijze nummer 1 veldtegels.
2. Bij de twee nr 1 –veldtegels worden enkel de 10 nr 2-veldtegels gebruikt.
3. Per ronde is slechts één wetkaart verkrijgbaar.

Variante 2

De wetsheer is de kathedraal binnen gegaan om de architect bij te staan in de supervisie van de werkzaamheden. Hij zal geen enkel wet uitvaardigen. Geen wetskaarten in deze variant.

Variante 3

De architect is klaar met zijn ontwerp voordat met het bouwen van de keythedral werd aangevangen. Hierdoor worden alle bouwtegels in de set-up fase die in de keythedral geplaatst worden, met de beeltenis naar boven geplaatst zodat de kostprijs van elke tegel in blokjes zichtbaar is voor iedereen.

Deze variant haalt een bepaalde onzekerheid uit het spel en geeft de spelers meer mogelijkheden om hun zetten te plannen.

Game design Richard Breese
Illustraties: Juliet Breese, fax 00.44. 170 681 2190
R&D Games
Field House
Avenue Road
Stratford upon Avon
Warwickshire
CV37 6UN

Email: rbreese@msn.com

Telephone : 00.44. 1789 299 649

Gepubliceerd in Oktober 2002-11-19

Appendix : De wetkaarten

Elke wetkaart heeft een referentienummer, een naam, details wanneer een kaart gespeeld wordt (schuin gedrukt) en een beschrijving van de nieuwe wet.

1. Werkorder (work order)

Voor één ronde kies jij de rangorde in welke al de workordermarkers geplaatst worden in de 'keythedral' map en daardoor de rangorde waarin alle werknemers hun hutten of huizen zullen verlaten. Speel deze kaart bij de aanvang van fase 1. In de bestaande spelersorde, bewegen de spelers hun werknemersfiches uit hutten en huizen in de door jou vastgestelde orde.

2. Prijsverhoging (price increase)

De kostprijs van een bouwtegel wordt verhoogd met 1 blokje. (eender welk type dat afgebeeld staat op deze bouwtegel) De koper kiest welk blokje hij extra betaalt. Deze kaart kan tegen een speler uitgespeeld worden tijdens fase 3, wanneer die een bouwtegel poogt te kopen. In het geval dat de bouwtegel niet direct wordt gekocht .. wordt de kaart naast de bouwtegel gelegd. De prijsverhoging blijft van kracht tot die tegel verkocht wordt, maar de nieuwe koper mag kiezen welk blokje extra hij betaalt en is niet gebonden aan een eerdere keuze. Wanneer een speler verhinderd wordt een bouwtegel te kopen door het uitspelen van deze kaart tegen hem, dan heeft deze speler géén actie uitgevoerd en mag hij die ronde een andere actie uitkiezen.

3. Prijsverlaging (price decrease)

De prijs van een bouwtegel wordt met 1 blokje verlaagd. Dit kan eender welk op deze tegel afgebeeld blokje zijn , behalve het gouden blokje. In het geval dat de tegel niet direct wordt gekocht, wordt de kaart ernaast gelegd. De prijsverlaging blijft tot de bouwtegel gekocht wordt, maar de nieuwe koper kan het soort blokje kiezen en is niet gebonden aan een eerdere keuze.

4. Upgraden van hutje (upgrade cottage)

Een hutje wordt onmiddellijk een huis zonder kosten.

5. Vervanging (substitution)

Wanneer een speler een bouwtegel wil kopen mag hij één of meer grondstofblokjes afgebeeld op deze tegel vervangen door andere, of een vakwerkblokje vervangen door een ander. Deze kaart kan niet uitgespeeld worden tegen een andere speler.

6. Hutnummer (cottage number)

Voor 1 beurt in fase 1 mag de speler het nummer van één van zijn hutten of huizen veranderen in het net gekozen werkordernummer en het nummer op zijn huttegel negeren. Het nummer moet er wel een zijn die nog níet gekozen werd deze ronde. Vb. Wanneer het werkordernummer 1 plaats werd gekozen, kan je werknemers van jouw hut/huis 1 én van één andere hut/huis dat je als nummer 1 nomineert. Wanneer het nummer dat je nomineert voor je hut reeds werd gekozen mag je géén andere werknemer uit die hut of dat huis plaatsen.

7. Vakwerk koopje (craft bargain)

Wanneer er zich gebruikte vakwerkblokjes in de voorraad bevinden, zal de handelaar een grondstofblokje aanvaarden in ruil voor een vakwerkblokje.
Je kan deze kaart om het even wanneer spelen

8. Onverwachte oogst (unexpected harvest)

Voor één ronde mag je de kleur van je grondstofopbrengst kiezen, die je op één veld Oogst. Vb. Wanneer 3 werknemers normaal 3 bruine blokjes opbrengen uit het woud, kan je nu 3 grondstofblokjes van eender welke kleur krijgen. Deze hoeven niet allemaal de zelfde kleur te zijn.

9. Gebroken afsluiting (broken fences)

Alle werknemers van deze speler mogen voor 1 ronde in fase 1 over de afsluitingen klimmen. De afsluitingen blijven staan, maar worden door deze speler genegeerd. Speel deze kaart vóór of tijdens fase 1.

10. Wet intrekken (repeal law)

Het effect van de wetkaart die door een andere speler (speler A) net werd gespeeld wordt geïgnoreerd. Wanneer speler B zich links bevindt van speler A, moet B deze kaart spelen vóór hij zijn beurt begint.

11. Onveilige Afsluiting (unsafe fence)

Een afsluiting wordt als 'onveilig' benoemd en moet weggenomen worden. Verwijder 1 afsluiting. Deze kan later in het spel niét meer opnieuw gelegd worden. Je kan deze kaart om het even wanneer spelen.

12. Huis moratorium (house moratorium)

Andere spelers mogen deze ronde géén huis bouwen. Jij mag als gewoonlijk huizen bouwen. Speel deze kaart vóór of bij de start van fase 3.

13. Ontwerpverandering (design change)

Vervang één van de bouwtegels (met de beeltenis naar boven) in de 'keythedral' door een andere (ongebruikte) tegel met het zelfde nummer. Je mag voor deze verandering om het even wanneer kiezen,, zelfs wanneer een speler aankondigt dat hij deze tegel tegel wil kopen. Je kiest de vervangingstegel random uit alle ongebruikte tegels met hetzelfde nummer. Plaats de bouwtegels met de beeltenis naar onderen wanneer je de vervanging kiest, zodat de bouwkost niet gezien kan worden. Wanneer een speler verhinderd is om een bouwtegel te kopen door het uitspelen van deze kaart door een andere speler, dan heeft die speler geen actie uitgevoerd en mag hij voor deze ronde een andere actie kiezen.

14. Dubbele productie (double production)

Een werker in één veld produceert dubbel.

Neem 2 grondstofblokjes in plaats van één in fase 2 voor elk blokje waarop je recht zou hebben op dat veld zonder deze kaart.

15. Koopje (bargain)

De handelaar zal één grondstofblokje in plaats van 2 aanvaarden en in ruil je 2 grondstofblokjes van eender welke soort geven. De twee die je krijgt van de handelaar hoeven niet van de zelfde soort te zijn.

16. Verkoop (sale)

De goudsmid of glazenmaker zal twee grondstoffen minder aanvaarden voor de verkoop van goud of brandglas.

17. Downgrade een huis (downgrade a house)

Het werk dat verricht werd om een cottage in een huis te veranderen wordt teniet gedaan. De huistegel moet weer naar huttegel omgedraaid worden.

18. Goede oogst (good harvest)

Alle velden van één soort produceren dubbel deze ronde. Jij kiest het soort veld. In fase 2 nemen alle spelers 2 grondstofblokjes van deze soort in plaats van één waarop ze recht hebben mocht deze kaart niet uitgespeeld zijn.

19. Magere oogst (poor harvest)

Alle velden van één soort produceren niks deze ronde. Jij kiest het soort veld. Geen enkele speler neemt grondstofblokjes van die soort in fase 2.

20. Start orde (start order)

Je mag een nieuwe startspeler kiezen bij de aanvang van een nieuwe fase. Dit houdt het begin in van fase 1, nadat de startspeler net werd gekozen volgens de normale regels in fase 5 van de vorige ronde.

De nieuwe startspeler blijft startspeler tot fase 5, waar de nieuwe startspeler volgens de normale regels zal verkozen worden